



#3

P21330.P08

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : Toshiro TSUCHIDA et al.

Serial No. : 09/964,801

Group Art Unit: 3711

Filed : September 28, 2001

Examiner: Unknown

For : TURN BASED VIDEO GAME THAT DISPLAYS CHARACTER BATTLE
SEQUENCE

CLAIM OF PRIORITY

Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

Sir:

Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon Japanese Application No. 2001-097738, filed March 29, 2001. As required by 37 C.F.R. 1.55, a certified copy of the Japanese application is being submitted herewith.

Respectfully submitted,
Toshiro TSUCHIDA et al.

Leslie Dwyer Reg. No. 33,329
Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

November 14, 2001
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191



本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2 0 0 1 年 3 月 2 9 日

出 願 番 号

Application Number:

特願 2 0 0 1 - 0 9 7 7 3 8

出 願 人

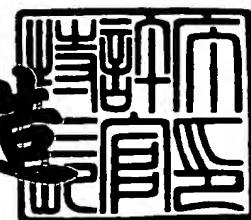
Applicant(s):

株式会社スクウェア

2 0 0 1 年 9 月 1 9 日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特 2 0 0 1 - 3 0 8 6 5 1 3

【書類名】 特許願

【整理番号】 01P00029

【あて先】 特許庁長官

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー
株式会社スクウェア内

【氏名】 土田 俊郎

【特許出願人】

【識別番号】 391049002

【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

【識別番号】 100103757

【弁理士】

【氏名又は名称】 秋田 修

【選任した代理人】

【識別番号】 100093182

【弁理士】

【氏名又は名称】 南野 貞男

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 064460

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0101055

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

【特許請求の範囲】

【請求項1】 画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、

キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項2】 前記所定の情報には、前記プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項1に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項3】 前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項1または2に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項4】 前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項1～3のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項5】 さらに、

前記決定した前記キャラクタ間の行動順位を画面上で表示させることを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～4のいずれか1項に記

載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項6】 前記行動順位を表示させる場合、行動の順位を示す軸方向に沿って、プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを配置させることを特徴とする請求項5に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項7】 前記行動順位を表示させる場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示することを特徴とする請求項6に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項8】 前記行動順位を表示させる場合、行動の順位を示す軸方向に沿って、プレイヤキャラクタ及び敵キャラクタを配置させ、かつ、前記軸方向に交差する軸を行動タイミングを示す時間軸として前記時間軸に対して、前記配置されたプレイヤキャラクタ及び敵キャラクタの配置を調整させることを特徴とする請求項5に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項9】 前記切り替えて表示する場合に、切り替え方向を指示する部材名を切り替え方向に一致するように配することを特徴とする請求項7項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項10】 前記通知する場合に、行動する順番にあるキャラクタの次回の行動機会に第一のマーカを付すと共に、前記キャラクタの攻撃対象である敵キャラクタの次回の行動機会には第二のマーカを付すことを特徴とする請求項5～9のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項11】 画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムであって、

コシピュータに、

前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、

キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定する

ことを実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項12】 前記所定の情報には、前記プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項11に記載のプログラム。

【請求項13】 前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項11または12に記載のプログラム。

【請求項14】 前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項11～13のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項15】 さらに、

前記決定した前記キャラクタ間の行動順位をプレイヤに画面上で通知することを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項11～14のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項16】 前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを特徴とする請求項15に記載のプログラム。

【請求項17】 前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示することを特徴とする請求項16に記載のプログラム。

【請求項18】 画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲーム処理方法であって、

前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、

キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前

記キャラクタ間の行動順位を決定する
ことを特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項19】 前記所定の情報には、前記プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項18に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項20】 前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項18または19に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項21】 前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項18～20のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項22】 さらに、

前記決定した前記キャラクタ間の行動順位をプレイヤに画面上で通知することを特徴とする請求項18～21のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項23】 前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを特徴とする請求項22に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項24】 前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示することを特徴とする請求項23に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項25】 ビデオゲーム処理装置であって、
画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲーム
のプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、
前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置
とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、

キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定する

ことを特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項26】 前記所定の情報には、前記プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項25に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項27】 前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項25または26に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項28】 前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定されている情報が含まれることを特徴とする請求項25～27のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項29】 さらに、

前記決定した前記キャラクタ間の行動順位をプレイヤに画面上で通知することを特徴とする請求項25～28のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項30】 前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを特徴とする請求項29に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項3-1】 前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示することを特徴とする請求項30に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項32】 ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可

能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、

キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定する

ことを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項33】 前記所定の情報には、前記複数のプレイヤキャラクタのそれぞれに実行させる行動に応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項32に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項34】 前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項32または33に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項35】 前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項32～34のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項36】 さらに、

前記決定した前記複数のキャラクタの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれに画面上で通知することを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項32～35のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項37】 前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを特徴とする請求項36に記載のコンピュータ読み取り可能

な記録媒体。

【請求項38】 前記通知する場合に、さらに、前記表示するステップにより表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示することを特徴とする請求項37に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項39】 ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、

キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを特徴とするプログラム。

【請求項40】 前記所定の情報には、前記複数のプレイヤキャラクタのそれぞれに実行させる行動に応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項39に記載のプログラム。

【請求項41】 前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項39または40に記載のプログラム。

【請求項42】 前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項39～41のいずれか1項に記載のプログラム

【請求項43】 さらに、

前記決定した前記複数のキャラクタの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞ

れに画面上で通知することを実行させることを特徴とする請求項39～42のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項44】 前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを特徴とする請求項43に記載のプログラム。

【請求項45】 前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示することを特徴とする請求項44に記載のプログラム。

【請求項46】 ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲーム処理方法であって、

前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、

キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項47】 前記所定の情報には、前記複数のプレイヤキャラクタのそれぞれに実行させる行動に応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項46に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項48】 前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項46または47に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項49】 前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項46～48のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項50】 さらに、

前記決定した前記複数のキャラクタの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれに画面上で通知することを特徴とする請求項46～49のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項51】 前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを特徴とする請求項50に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項52】 前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示することを特徴とする請求項51に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項53】 ビデオゲーム処理装置であって、

ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、

キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項54】 前記所定の情報には、前記複数のプレイヤキャラクタのそれぞれに実行させる行動に応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項53に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項55】 前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項53または54に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項56】 前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報が含まれることを特徴とする請求項53～55のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項57】 前記コンピュータは、さらに、

前記決定した前記複数のキャラクタの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれに画面上で通知することを特徴とする請求項53～56のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項58】 前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを特徴とする請求項57に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項59】 前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示することを特徴とする請求項58に記載のビデオゲーム処理装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲーム、または、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

コンピュータを用いたビデオゲームのジャンルの一つに、ロールプレイングゲーム（以下、RPGと称する）が知られている。RPGにおいては、プレイヤに代わってゲーム上でキャラクタが役割を演じ、プレイヤが操作するキャラクタ（以下、プレイヤキャラクタと称する）を通じて擬似的な冒險を体験しながらストーリーを開拓していくものが一般的である。多くの場合、仮想空間に形成される各設定ゾーンには、プレイヤキャラクタと敵対するキャラクタ（以下、敵キャラクタと称する）がそれぞれに設定されている。プレイヤキャラクタが各ゾーンに進み、ストーリー上の目的の達成を妨げる敵キャラクタとプレイヤキャラクタとが戦い、敵キャラクタをプレイヤキャラクタが倒すことでストーリーが展開される。

【0003】

なお、プレイヤキャラクタは、キーパッド上のボタンやジョイスティック等により操作される。このキーパッドに対してなされる操作に応答してプレイヤキャラクタが移動すると共に、所定の動作を行う。また、ストーリーの進行上、バトルシーン等のイベントが多数配されている。このイベントにおいて選択操作がなされることによりゲームが進行する。

【0004】

また、従来のビデオゲームのバトルシーンにおいては、プレイヤキャラクタと、敵キャラクタとが1対1に対戦する場合が多いが、より興奮性を高めるために複数のプレイヤキャラクタと複数の敵キャラクタとが戦うことが可能に構成されているビデオゲームも提案されている。このような複数のプレイヤキャラクタと複数の敵キャラクタとが同一の表示画面内で戦うビデオゲームの場合においては、個々のプレイヤキャラクタの行動（コマンド）設定を先ず別個に行い、全てのキャラクタに対して設定を完了させて一度にそれぞれのキャラクタの行動を実行させるものである。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような従来のビデオゲームにおいては、複数のプレイヤキ

キャラクタが存在しているのにも係わらず、単純にキャラクタが増えただけでキャラクタの行動の実行指示後は、装置任せでプレイヤが介入する余地のないものであり、また、画面上でプレー中のキャラクタに続くプレー順序が不明で、円滑にゲーム操作が行えず、興趣性に欠ける場合があった。このため、画面上のプレー中のキャラクタに続くプレー順序を容易に把握することができ、また、複数のキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることができるビデオゲームが要望されている。

【0006】

また、昨今では、通信機能を有し、ネットワークを介してゲームサーバに接続することが可能なビデオゲーム機も存在している。このようなネットワーク対応型のビデオゲーム機を用いてゲームサーバに接続し、ゲームサーバからゲーム進行サービスを受けた場合には、ネットワークを介して不特定多数のプレイヤが同時に一つのゲームに参加することが可能になり、各プレイヤのディスプレイ装置のそれぞれの画面内には、プレイヤ本人の操作するキャラクタ以外に他のプレイヤが操作する他のキャラクタも表示される。

【0007】

しかしながら、このようなネットワークを介して複数のプレイヤが参加するビデオゲームの場合においても、画面上のプレー中のキャラクタに続くプレー順序が不明で、円滑にゲーム操作が行えず、興趣性に欠ける場合があった。このため、画面上のプレー中のキャラクタに続くプレー順序を容易に把握することができ、また、複数のキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることができるビデオゲームが要望されている。

【0008】

本発明の目的は、上述した問題を鑑みなされたものであって、画面上のプレー(コマンド実行)中のキャラクタに続くプレー順序を容易に把握することができ、また、複数のキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることができる興趣性の高いビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置を提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明の第1の態様は、画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0010】

この第1の態様によれば、所定の情報に基づいて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0011】

この第1の態様では、前記所定の情報には、前記プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定されている情報が含まれるようにもしても良い。このことにより、行動順位の決定にプレイヤが関与することができるようになり、ゲーム進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0012】

また、この第1の態様では、前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定されている情報が含まれるようにも良く、また、前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定されている情報が含まれるようにも良い。これらのことにより、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0013】

また、この第1の態様では、さらに、前記決定した前記キャラクタ間の行動順位をプレイヤに画面上で通知することを実行させるプログラムが記録されるようにもしても良い。このことにより、プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0014】

また、この第1の態様では、前記通知する場合に、表示画面の所定のウィンドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示するようにしても良い。このことにより、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を通知することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0015】

また、この第1の態様では、前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示するようにしても良い。このことにより、より効率的に行動順位を通知することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0016】

本発明の第2の態様は、画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを実行させることを要旨としている。

【0017】

この第2の態様によれば、所定の情報に基づいて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、

ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることが可能になる。

【0018】

この第2の態様では、前記所定の情報には、前記プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定されている情報が含まれるようにもしても良い。このことにより、行動順位の決定にプレイヤが関与することができるようになり、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0019】

また、この第2の態様では、前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定されている情報が含まれるようにもしても良く、また、前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定されている情報が含まれるようにもしても良い。これらのことにより、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0020】

また、この第2の態様では、さらに、前記決定した前記キャラクタ間の行動順位をプレイヤに画面上で通知することを実行させるようにもしても良い。このことにより、プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することが可能になる。

【0021】

また、この第2の態様では、前記通知する場合に、表示画面の所定のウィンドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示するようにもしても良い。このことにより、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を通知することが可能になる。

【0022】

また、この第2の態様では、前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示するようにもしても良い。このことにより、より効率的に行動順位を通知することが可能になる。

【0023】

本発明の第3の態様は、画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲーム処理方法であって、前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを要旨としている。

【0024】

この第3の態様によれば、所定の情報に基づいて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることが可能になる。

【0025】

この第3の態様では、前記所定の情報には、前記プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定されている情報が含まれるようにもしても良い。このことにより、行動順位の決定にプレイヤが関与することができるようになり、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0026】

また、この第3の態様では、前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定されている情報が含まれるようにも良く、また、前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定されている情報が含まれるようにも良い。これらのことにより、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0027】

また、この第3の態様では、さらに、前記決定した前記キャラクタ間の行動順位をプレイヤに画面上で通知するようにも良い。このことにより、プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することが可能になる。

【0028】

また、この第3の態様では、前記通知する場合に、表示画面の所定のウインド

ウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示するようにしても良い。このことにより、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を通知することが可能になる。

【0029】

また、この第3の態様では、前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示するようにしても良い。このことにより、より効率的に行動順位を通知することが可能になる。

【0030】

本発明の第4の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、画面上でプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを要旨としている。

【0031】

この第4の態様によれば、所定の情報に基づいて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることができる。

【0032】

この第4の態様では、前記所定の情報には、前記プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定されている情報が含まれるようにもしても良い。このことにより、行動順位の決定にプレイヤが関与することができるようになり、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることができる。

【0033】

また、この第4の態様では、前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定されている情報が含まれるようにもしても良く、また、前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定されている情報が含まれるようにもしても良い。これらのことにより、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0034】

また、この第4の態様では、さらに、前記決定した前記キャラクタ間の行動順位をプレイヤに画面上で通知するようにもしても良い。このことにより、プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することが可能になる。

【0035】

また、この第4の態様では、前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示するようにもしても良い。このことにより、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を通知することが可能になる。

【0036】

また、この第4の態様では、前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示するようにもしても良い。このことにより、より効率的に行動順位を通知することが可能になる。

【0037】

本発明の第5の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決

定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0038】

この第5の態様によれば、所定の情報に基づいて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、各プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0039】

この第5の態様では、前記所定の情報には、前記複数のプレイヤキャラクタのそれぞれに実行させる行動に応じて予め設定された情報が含まれるようにもしても良い。このことにより、行動順位の決定に各プレイヤが関与することができるようになり、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0040】

また、この第5の態様では、前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報が含まれるようにも良く、また、前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報が含まれるようにも良い。これらのことにより、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0041】

また、この第5の態様では、さらに、前記決定した前記複数のキャラクタの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれに画面上で通知することを実行させるプログラムが記録されるようにも良い。このことにより、各プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することができる記録媒体を提供することができる。

【0042】

また、この第5の態様では、前記通知する場合に、表示画面の所定のウインド

ウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示するようにしても良い。このことにより、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を通知することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0043】

また、この第5の態様では、前記通知する場合に、さらに、前記表示するステップにより表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示するようにしても良い。このことにより、より効率的に行動順位を通知することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0044】

本発明の第6の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを実行させることを要旨としている。

【0045】

この第6の態様によれば、所定の情報に基づいて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、各プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることができる。

【0046】

この第6の態様では、前記所定の情報には、前記複数のプレイヤキャラクタのそれぞれに実行させる行動に応じて予め設定された情報が含まれるようにも良い。このことにより、行動順位の決定に各プレイヤが関与することができるようになり、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることができる

【0047】

また、この第6の態様では、前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報が含まれるようにも良く、また、前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報が含まれるようにも良い。これらのことにより、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0048】

また、この第6の態様では、さらに、前記決定した前記複数のキャラクタの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれに画面上で通知することを実行させるようにも良い。このことにより、各プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することが可能になる。

【0049】

また、この第6の態様では、前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示するようにも良い。このことにより、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を通知することが可能になる。

【0050】

また、この第6の態様では、前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示するようにしても良い。このことにより、より効率的に行動順位を通知することが可能になる。

【0051】

本発明の第7の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲーム処理方法であって、前記複数のキャラク

タの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを要旨としている。

【0052】

この第7の態様によれば、所定の情報に基づいて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、各プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることができ可能になる。

【0053】

この第7の態様では、前記所定の情報には、前記複数のプレイヤキャラクタのそれぞれに実行させる行動に応じて予め設定された情報が含まれるようにも良い。このことにより、行動順位の決定に各プレイヤが関与することができるようになり、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることができ可能になる。

【0054】

また、この第7の態様では、前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報が含まれるようにも良く、また、前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報が含まれるようにも良い。これらのことにより、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることができ可能になる。

【0055】

また、この第7の態様では、さらに、前記決定した前記複数のキャラクタの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれに画面上で通知するようにも良い。このことにより、各プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することができになる。

【0056】

また、この第7の態様では、前記通知する場合に、表示画面の所定のウインド

ウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示するようにしても良い。このことにより、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を通知することが可能になる。

【0057】

また、この第7の態様では、前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示するようにしても良い。このことにより、より効率的に行動順位を通知することが可能になる。

【0058】

本発明の第8の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、前記複数のキャラクタの各々に所定の情報が対応付けて格納されており、戦闘が開始された場合、キャラクタ毎に当該キャラクタに対応付けられた前記所定の情報に基づいて優先順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、前記比較の結果に従って前記キャラクタ間の行動順位を決定することを要旨としている。

【0059】

この第8の態様によれば、所定の情報に基づいて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、各プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることができる。

【0060】

この第8の態様では、前記所定の情報には、前記複数のプレイヤキャラクタのそれぞれに実行させる行動に応じて予め設定された情報が含まれるようにしても

良い。このことにより、行動順位の決定に各プレイヤが関与することができるようになり、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0061】

また、この第8の態様では、前記所定の情報には、現表示画面内の前記複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報が含まれるようにもしても良い、また、前記所定の情報には、ビデオゲームの進行過程において派生した前記複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報が含まれるようにもしても良い。これらのことにより、ゲームの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることが可能になる。

【0062】

また、この第8の態様では、前記コンピュータは、さらに、前記決定した前記複数のキャラクタの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれに画面上で通知するようにもしても良い。このことにより、各プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することが可能になる。

【0063】

また、この第8の態様では、前記通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示するようにもしても良い。このことにより、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を通知することが可能になる。

【0064】

また、この第8の態様では、前記通知する場合に、さらに、前記表示されている行動する順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後の行動までの行動順位に切り替えて表示するようにも良い。このことにより、より効率的に行動順位を通知することが可能になる。

【0065】

【発明の実施の形態】

以下、本発明が家庭用ビデオゲーム機に適用された第1の実施形態について添付図面を参照して説明する。図1は、本発明の第1の実施形態に係わるビデオゲーム機の全体構成を示すブロック図である。

【0066】

先ず、本発明の第1の実施形態に係わるビデオゲーム機について説明する。ビデオゲーム機10は、図1に示すようにゲーム機本体11と、ゲーム機本体11の入力側に接続されるキーパッド50により構成され、CRT(Cathode Ray Tube)、スピーカ等を有するテレビジョンセット100がゲーム機本体11の出力側に接続される。

【0067】

ゲーム機本体11は、CPU(Central Processing Unit)12と、ROM(Read Only Memory)13と、RAM(Random Access Memory)14と、ハードディスクドライブ15と、グラフィック処理部16と、サウンド処理部17と、ディスクドライブ18と、通信インターフェース部19と、メモリカード・リーダ・ライタ20と、入力インターフェース部21とを有すると共に、これらを相互に接続するバス22とを有している。また、ゲーム機本体11は、入力インターフェース部21を介して操作入力部としてのキーパッド50に接続される。

【0068】

キーパッド50の上面には、十字キー51及びボタン群52等が配設されており、ボタン群52には、○ボタン52aが含まれる。また、キーパッド50の側部にも複数のボタン群が配設されており、ボタン群52側の側部には、R1ボタンと、R2ボタンとが上下段に配設されている。このキーパッド50は、十字キー51、R1ボタン、R2ボタン及びボタン群52等のそれぞれと連係するスイッチを備え、各ボタンに対して押圧力が加えられると、その対応したスイッチがオンする。このスイッチのオン/オフに応じた検出信号がキーパッド50において生成される。

【0069】

キーパッド50において生成された検出信号が入力インターフェース部21に供給され、キーパッド50からの検出信号が入力インターフェース21を介され

ることによりキーパッド50上のどのボタンがオンされたかを示す検出情報となる。このようにキーパッド50に対してなされたユーザによる操作指令がゲーム機本体11に与えられる。

【0070】

CPU12は、ROM13に格納されているオペレーティングシステムを実行して装置全体を集中制御し、RAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行する。また、CPU12は、キーパッド50の操作状態を入力インターフェース21を介して監視し、必要に応じてRAM14のRAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行すると共に、必要に応じてゲームの進行過程において派生した諸データをRAM14の所定の領域に格納する。ROM13には、EEPROM(Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory)が含まれ、EEPROMには、電源遮断時においても記憶保持する必要のあるRAM14の所定データが電源遮断の前の段階において格納される。

【0071】

RAM14は、主にプログラム領域と、画像データ領域と、音声データ領域とを有し、また、その他のデータを格納する領域とを有する。これら各領域には、ディスクドライブ18によりDVDやCD-ROM等のディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータがそれぞれに格納される。

【0072】

また、RAM14は、ワークエリアとしても用いられ、その他のデータを格納する領域には、ゲームの進行過程において派生した諸データも格納される。なお、ディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをハードディスクドライブ15に格納することもでき、一旦ハードディスクドライブ15に格納されたプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを必要に応じてRAM14に転送するようにしても良く、また、RAM14に一旦格納されたゲームの進行過程において派生した諸データをハードディスクドライブ15に転送して格納するようにしても良い。

【0073】

グラフィック処理部16は、VRAM23に画像データ格納用のバッファメモリとしてのフレームバッファを含み、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってフレームバッファに格納された画像データに基づいてビデオ信号を生成し、ビデオ信号をテレビジョンセット100に出力する。これより、テレビジョンセット100の画面表示部101にフレームバッファに格納された画像データによる画面表示が行われる。

【0074】

サウンド処理部17は、BGM、キャラクタ間の会話及び効果音等の音声信号を生成する機能を有するものである。サウンド処理部17は、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってRAM14に記憶されたデータに基づいて音声信号を含むサウンド信号としてテレビジョンセット100のスピーカ102に出力する。

【0075】

テレビジョンセット100は、画面表示部101と、スピーカ102とを有し、ゲーム機本体11からのビデオ信号（映像信号）や、サウンド信号に基づいてビデオゲームの内容に応じた映像（画像）表示と音声出力を行う。

【0076】

ディスクドライブ18は、記録媒体であるディスク（DVDやCD-ROM）30を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ディスク30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを読み取る。

【0077】

通信インターフェース部19は、ネットワーク110と接続され、ゲームサーバ群8のサーバや他のサーバ等のデータ蓄積装置や情報処理装置との間において必要に応じてデータ通信を行って各種データを取得する。なお、ディスク30から読み取られてRAM14に格納されるビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをネットワーク110及び通信インターフェース部19を介して取得するようにしても良い。

【0078】

メモリカード・リーダ・ライタ20は、メモリカード31を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ビデオゲームの途中経過データやビデオゲームの環境設定データ等の比較的容量の少ないセーブデータをメモリカードに書き込む

【0079】

本発明の第1の実施形態に係わる記録媒体、つまり、ディスク30には、プレイヤにより操作されるプレイヤキャラクタと、プレイヤにより操作することができない敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（CPU12及びその周辺デバイス）読み取り可能である。このコンピュータは、読み込むプログラムに従って、複数のキャラクタの各々に対応付けて格納されている所定の情報を読み出し、戦闘が開始された場合に、キャラクタ毎にこの所定の情報に基づいて行動順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、この比較結果に従ってプレイヤキャラクタと敵キャラクタとの間の行動順位を決定することを実行することができ、また、決定した複数のキャラクタの行動順位を画面上でプレイヤに通知することを実行することもできる。

【0080】

また、このコンピュータは、行動順位をプレイヤに通知する場合に、表示画面の所定のウィンドウ内に現在行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを実行することもでき、また、表示されている行動の順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン（n+N）後に行動するキャラクタまでの行動順位に切り替えて表示することを実行することもできる。ここで、「ターン」とは、あるキャラクタに対してコマンドを入力してから、そのコマンド処理が完了するまでを指すものとする。

【0081】

従って、ゲーム機本体11は、CPU12及び各部のメモリに格納されたデー

タに基づくソフトウェア処理により従来のビデオゲームを実施するのに必要な機能の他に、複数のキャラクタの各々に対応付けて格納されている所定の情報を読み出して、その所定の情報を用いてレイヤキャラクタと敵キャラクタとの間の行動順位を決定する機能をも備え、さらに、決定した複数のキャラクタの行動順位をプレイヤに画面上で通知する機能をも備える。

【0082】

また、ゲーム機本体11は、行動順位をプレイヤに画面上で通知する機能に、表示画面の所定のウィンドウ内に行動の順番にあるキャラクタから所定ターン後に行行動するキャラクタまでの行動順位を表示する機能と、表示されている行動の順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン(n+N)後に行行動するキャラクタまでの行動順位に切り替えて表示する機能とをも備える。

【0083】

このため、現在画面上でプレー（コマンド実行）中のキャラクタに続くプレー順序を容易に把握することができ、また、複数のキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行行動させることができる興趣性の高いビデオゲームを実現することができる。なお、これらの機能をソフトウェア処理により実現せずに、専用のハードウェアを設けて実現するようにしても良い。

【0084】

上述したように構成される第1の実施形態の動作について説明する。図2は、上述した一実施形態の動作の全体的な処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図2における各ステップには、参照符号としてステップS1～ステップS11が付されている。

【0085】

先ず、図2においては省略されているが、電源が投入されると、ブートプログラムが読み出され、各部が初期化され、ゲームを開始するための処理がなされる。つまり、ディスクドライブ18により、ディスク（DVDやCD-ROM）30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータが読み取られ、各データがRAM14に格納される。そして

、実際のゲームの進行に先立って各種設定がなされて始めてゲーム進行可能な状態になる。従って、この状態においてゲームが進行されると、バトルシーンまたはその他のシーン等になり、ステップS1に移行する。

【0086】

ステップS1において、バトルシーンか否かが判定される。バトルシーンでないと判定された場合には、ステップS2に移行し、その他（移動、会話または買物等）のシーンであるか否かが判定される。その他のシーンでないと判定された場合には、再び、ステップS1に戻され、ステップS1及びステップS2の処理が繰り返されて待機状態になる。

【0087】

そして、ステップS1において、バトルシーンであると判定された場合には、ステップS3に移行し、行動順位判定処理に用いる所定の情報が取得される。具体的には、行動順位判定処理に用いる所定の情報として、プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定された情報と、現表示画面内の複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報と、ゲームの進行過程において派生した複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報とが取得される。

【0088】

これらの行動順位判定処理に用いる所定の情報が取得されると、ステップS4において行動順位判定処理が実施される。具体的には、取得された所定の情報を用いて演算処理がなされ、その演算結果に基づいて現表示画面内の複数のキャラクタの行動順位が判定され、この判定結果がRAM14に記憶保持される。ステップS4において、行動順位判定処理が完了すると、ステップS5に移行し、バトル用の各ウインドウ表示がなされる。

【0089】

そして、ステップS6に移行して行動及び行動順位の決定受け付け状態になり、プレイヤの選択操作に応じてプレイヤキャラクタに実行させる行動（コマンド）が決定されると共に、それに伴い複数のキャラクタの行動順位が決定される。複数のキャラクタの行動順位が決定されると、ステップS7に移行し、プレイヤ

の操作に応じて決定された行動（コマンド）が実施される。行動が実施されると、ステップS8に移行し、バトル終了か否かが判定される。ステップS8において、例えば、今回の攻撃で敵キャラクタを全て倒すことができず、バトル終了でないと判定された場合には、再びステップS3に戻され、上述したステップS3～ステップS8の処理が繰り返される。

【0090】

また、ステップS8において、例えば、今回の攻撃で全て敵キャラクタを倒すことができ、バトル終了であると判定された場合には、ステップS9に移行し、バトル用の各ウィンドウ表示が消去され、ステップS11に移行する。一方、ステップS2において、その他のシーンであると判定された場合には、ステップS10に移行し、各シーンに応じた処理が実施され、ステップS11に移行する。ステップS11において、ゲーム終了か否かが判定され、ゲーム終了でないと判定された場合には、再びステップS1に戻され、上述したステップS1～ステップS11の処理が繰り返される。そして、ステップS11において、ゲーム終了であると判定された場合に、ゲーム終了に伴う各種処理がなされた後ゲームが終了する。

【0091】

上述した行動順位判定処理に用いる所定の情報の取得と、その取得した所定の情報に基づいてなされる行動順位判定処理についてさらに具体例を挙げて詳細に説明する。図3（A）、（B）及び（C）は、所定情報のそれぞれを概念的に示す一例としての説明図であり、これらの情報は、RAM14に変換テーブルとして初期化時に格納されるものである。

【0092】

図3-(A)は、複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報を示し、キャラクタの「素早さ」の各数値に応じた係数K1が行動順位判定処理に用いられる。なお、この「素早さ」の各数値は、各キャラクタの行動のスピードを規定するもので、他の処理に用いられ、「素早さ」の各数値に応じた係数K1は、予め固定的に設定されるか、もしくは、ゲームの進行状況等に応じて装置により自動設定されるもので、プレイヤが関与することができない

数値である。

【0093】

また、図3 (B) は、プレイヤキャラクタに実行させる行動（コマンド）に応じて予め設定された情報を示し、大別される3種類の行動「通常行動」「アイテム使用」「特殊行動」に応じた係数K2が行動順位判定処理に用いられる。なお、「通常行動」には、「戦う」や「魔法」等が含まれ、「アイテム使用」には、「アイテム」が含まれる。また、「特殊行動」には、「個人技」や「必殺技」等が含まれる。これら3種類の行動は、プレイヤが選択操作することでプレイヤキャラクタが実行するコマンドであり、その種類により係数K2の値が異なり、プレイヤの操作が係数K2の値に反映する。一方、敵キャラクタの係数K2の値は、「3」に固定されている。

【0094】

さらに、図3 (C) は、ゲームの進行過程において派生したキャラクタの時間進行に関するステータスに応じて予め設定された情報を示し、ステータスの「普通」「ヘイスト」「スロウ」の3状態に応じた係数K3が行動順位判定処理に用いられる。なお、このステータスは、ゲームの進行過程において変化するものである。

【0095】

このような3つの係数（K1, K2, K3）が用いられて演算処理がなされ、行動順位を判定するための評価値が算出される。例えば、演算処理としては、乗算が用いられ、評価値が（K1×K2×K3）で導出される。具体的には、ステータスが「普通」で「素早さ」15のキャラクタが「戦う」を実行する場合の評価値は、（24×3×1=72）になる。また、ステータスが「ヘイスト」で「素早さ」60のキャラクタが「アイテム」を実行する場合の評価値は、（8×2×1/2=8）になる。このように現画面表示内の複数のキャラクタのそれぞれの評価値を算出し、算出した評価値を比較して、最小となる評価値のキャラクタが行動順位として最も早くなり、評価値が大きくなればなる程、行動順位が遅くなるように行動順位を判定する。

【0096】

なお、行動順位の判定は、プレイヤキャラクタの取り得るコマンド毎になされ、例えば、プレイヤキャラクタが「通常行動」を実行する場合の行動順位Aと、プレイヤキャラクタが「アイテム使用」を実行する場合の行動順位Bと、プレイヤキャラクタが「特殊行動」を実行する場合の行動順位Cが判定され、それぞれの判定結果が一旦RAM14に記憶保持される。

【0097】

図4は、上述した第1の実施形態における行動及び行動順位の決定受け付け処理（ステップS6）に係わる処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図4における各ステップには、参照符号としてステップS21～ステップS34が付されている。

【0098】

また、図5（A）、（B）及び（C）は、行動及び行動順位の決定受け付け処理における表示画面の具体的な一例を示す。なお、プレイヤが選択可能なプレイヤキャラクタの行動として、「戦う」「魔法」「アイテム」が用意されているものとし、前述した「通常行動」に「戦う」及び「魔法」が含まれ、「アイテム使用」に「アイテム」が含まれるものとして説明する。

【0099】

先ず、上述したように行動及び行動順位の決定受け付け処理に移行する前の段階で、図5（A）に示すようにバトル用の各ウィンドウ表示がなされているものとする。なお、図5（A）において501で示されるのがメッセージを表示するためのウィンドウであり、502で示されるのが行動順位を表示するためのウィンドウである。また、図5（A）において503で示されるのがキャラクタデータを表示するためのウィンドウであり、504がコマンドメニューを表示するためのウィンドウである。

【0100】

そして、行動及び行動順位の決定受け付け処理に移行すると、ステップS21において、フラグa, b, cが(a, b, c=0)にセットされ、ステップS22に移行する。ステップS22において、「戦う」がプレイヤにより選択されているか否かが判定される。「戦う」がプレイヤにより選択されていないと判定さ

れた場合には、ステップS23に移行し、「魔法」がプレイヤにより選択されているか否かが判定される。「魔法」がプレイヤにより選択されていないと判定された場合には、ステップS24に移行し、「アイテム」がプレイヤにより選択されているか否かが判定される。「アイテム」がプレイヤにより選択されていないと判定された場合には、再び、ステップS22に戻され、上述したステップS22～ステップS24の処理が繰り返されて待機状態になる。

【0101】

この状態で以て、例えば、十字キー51によりカーソルが移動されてプレイヤキャラクタに実行させる行動を選択する操作がプレイヤによりなされる。そして、ステップS22において、「戦う」が選択されていると判定された場合には、ステップS25に移行し、図5（B）に示すように「通常行動」により判定された行動順位AがRAM14から読み出されて表示される。なお、図5（B）においては、便宜上画面のウインドウ502を含む領域101a及びウインドウ504を含む領域101bが拡大されて示されており、「戦う」が選択された状態で図5（B）に示すように上から順に「ルール」「キマリ」「ボス」「ワッカ」「ザコ1」「ザコ2」「ルール」「キマリ」というキャラクタ名が表示されている。

【0102】

なお、この場合には、現在行動の順番にあるキャラクタは、最上段に示される「ルール」であり、「ルール」から7ターン後までの計8ターン分の行動順位が表示されている。また、「ルール」「キマリ」「ワッカ」の3キャラクタがプレイヤにより操作可能なキャラクタであり、「ボス」「ザコ1」「ザコ2」がプレイヤにより操作することができない敵キャラクタ（図中斜線で示す）である。このように行動順位Aの表示がなされると、ステップS26において、フラグaが（a=1）にセットされ、ステップS31に移行する。

【0103】

また、ステップS23において、「魔法」がプレイヤにより選択されていると判定された場合には、ステップS27に移行し、この場合においても「通常行動」により判定された行動順位Aが図5（B）に示すように同様に表示される。行

動順位Aの表示がなされると、ステップS27において、フラグbが($b = 1$)にセットされ、ステップS31に移行する。

【0104】

また、ステップS24において、「アイテム」がプレイヤにより選択されないと判定された場合には、ステップS29に移行し、図5(C)に示すように「アイテム使用」により判定された行動順位CがRAM14から読み出されて表示される。なお、図5(C)においては、便宜上画面のウィンドウ502を含む領域101a及びウィンドウ504を含む領域101bが拡大されて示されており、「アイテム」が選択された状態で、図5(C)に示すように上から順に「ルール」「キマリ」「ボス」「ルール」「ワッカ」「ザコ1」「ザコ2」「キマリ」が表示されている。

【0105】

なお、この場合には、行動順位Aにおいては、現在行動する順番にあるキャラクタである「ルール」の次の行動順位が上から7番目であったものが繰り上がって、上から4番目になり、4番目以降の順序が順次繰り下げられている。このようにプレイヤキャラクタに実行させる行動に応じた行動順位Cの表示がなされると、ステップS30において、フラグcが($c = 1$)にセットされ、ステップS31に移行する。

【0106】

ステップS31において、プレイヤによりスクロールの操作指示がなされたか否かが判定され、スクロールの操作指示がなされたと判定された場合には、ステップS32に移行し、その操作に応じて行動順位の表示がスクロールされる。例えば、操作指示用のボタンとしては、R1ボタン及びR2ボタンが用いられ、R1ボタンが押されると上側にスクロールし、R2ボタンが押されると、下側にスクロールする。

【0107】

具体的には、R2ボタンが押されると、現在行動の順番にあるキャラクタから7ターン後までの計8ターン分が表示されている状態が切り替えられ、プレイヤにより指定される任意のnターン後に行動するキャラクタから($n + 7$)ターン

後の行動するキャラクタまでの行動順位が表示される。そして、R1ボタンが押されることにより元に戻される。スクロールの実施が完了すると、ステップS33に移行する。一方、ステップS31において、スクロールの操作指示がなされないと判定された場合には、そのままステップS33に移行する。

【0108】

ステップS33において、○ボタン52aが押されたか否かが判定される。○ボタン52aが押されたと判定された場合には、ステップS34に移行し、フラグa, b, cに基づいて1にセットされている行動及び行動順位に決定され、その行動を実施するための処理がなされて、一連の行動及び行動順位の決定受け付け処理が終了する。

【0109】

また、ステップS33において、○ボタン52aが押されていないと判定された場合には、再び、ステップS21に戻され、上述したステップS21～33の処理が繰り返され、○ボタン52aが押されて始めてステップS34に移行する。そして、同様にステップS34において、フラグa, b, cに基づいて1にセットされている行動及び行動順位に決定され、その行動を実施するための処理がなされて、一連の行動及び行動順位の決定受け付け処理が終了する。

【0110】

従って、上述した第1の実施形態は、以下の効果を奏する。その第1の効果は、複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報と、ゲームの進行過程において派生したステータスに応じて予め設定された情報を用いて行動順位がある程度の規則性を以て決定されるため、プレイヤが今後の展開を予測することができると共に、ゲームを多様化することができ、より興趣性を高めることができる点にある。

【0111】

次に第2の効果は、プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定された情報を用いて行動順位が決定されるため、行動順位の決定にプレイヤが直接関与することができるようになり、イベントの進行が複雑化されてさらに興趣性を高めることができる点にある。

【0112】

さらに、第3の効果は、複数のキャラクタの行動順位が画面上で通知されるため、プレイヤが迅速かつ容易に今後の展開を把握することが可能になる点にある。

【0113】

また、第4の効果は、表示画面の所定のウィンドウ内に現在行動の順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位が表示されるため、画面の限られたスペースを有効利用して行動順位を的確に通知することが可能になる点にある。

【0114】

また、第5の効果は、現在行動の順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位をプレイヤの操作に応じて任意のターンn後に行動するキャラクタから所定ターン(n+N)後に行動するキャラクタまでの行動順位に切り替えて表示することができるため、より効率的に行動順位を通知することが可能になると共に、プレイヤが必要とする情報をより的確に通知することが可能になる点にある。

【0115】

なお、上述した第1の実施形態においては、キーパッド50のカーソルキー51及び○ボタン52aを用いてプレイヤキャラクタの行動及び行動順位を決定する操作指示を受け付ける場合について説明したが、その他のボタンを用いるようにしても良い。また、○ボタン52aが押されるタイミングのみを監視して操作指示を受け付ける場合について説明したが、所定のボタンに連係するスイッチのオフするタイミングを利用して、操作指示を受け付けるようにしたり、また、所定のボタンに連係するスイッチのオン及びオフの両方のタイミングを監視して、その両方を組み合わせて操作指示を受け付けるようにしても良い。さらに、所定のボタンに連係するスイッチのオンされている時間や、オフされている時間を組み合わせて操作指示を受け付けるようにしても良い。

【0116】

また、上述した第1の実施形態においては、複数のキャラクタの各個に付与さ

れている特性に応じて予め設定された情報と、ゲームの進行過程において派生したステータスに応じて予め設定された情報と、プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定された情報を用いて行動順位を判定し、この判定結果をウィンドウ表示により通知してプレイヤの操作に応じて決定する場合について説明したが、行動順位の判定結果を通知することなく、内部処理のみでゲームを進行させるようにしても良い。

【0117】

さらに、複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報と、ゲームの進行過程において派生したステータスに応じて予め設定された情報と、プレイヤの操作に応じてプレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定された情報を用いて行動順位判定処理を行う場合について説明したが、三つの内のいずれか一つの情報を用いて行動順位判定処理を行うようにしても良く、また、任意の二つの情報を用いて行動順位判定処理を行うようにしても良い。また、他の処理に係わる情報を用いたり、その情報と組み合わせて行動順位判定処理を行うようにしても良い。

【0118】

次に、本発明がゲームサーバとビデオゲーム機とからなるゲームシステムに適用された第2の実施形態について添付図面を参照して説明する。図6は、本発明の第2の実施形態に係わるゲームシステムの全体構成を示す説明図である。

【0119】

先ず、本発明の第2の実施形態に係わるゲームシステムについて説明する。図6において110で示されるのがインターネットを含むネットワークである。図6に示すようにネットワーク110に、インターネット・サービス・プロバイダ(以下、ISPと単に省略する)のサーバ群601と、ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c等とが接続される。なお、ビデオゲーム機10が前述した第1の実施形態におけるビデオゲーム機である。

【0120】

ISPのサーバ群601は、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サーバ群603と、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテ

ンツサーバ群604と、チャットやメッセンジャーの環境を提供するメッセージサーバ群605と、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群606と、ユーザのプロファイルを管理するためのプロファイルサーバ群607と、ゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群608等とを含む構成とされている。これらのサーバ群603~608のそれぞれは、LAN609を介して相互に接続されている。

【0121】

このように構成されるISPのサーバ群601の所定のサーバにビデオゲーム機を接続する場合には、先ず、ビデオゲーム機側からネットワーク110を介してインターネットプロトコルにより認証サーバ群603にアクセスして本人認証を得てからメニュー画面を受信する。そして、ビデオゲーム機側のプレイヤがメニュー画面に表示された各サービスを選択することにより、ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・のそれがサービスに応じたサーバ群に接続され、各種サービスの提供が可能になる。

【0122】

具体的には、ゲームサーバ群608には、オンラインインゲームを進行させるゲーム進行用のサーバ618が含まれている。このサーバ618は、ゲーム開始が選択された場合に、ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・の内の任意のものと接続され、接続されたビデオゲーム機側のディスプレイ装置にゲーム画面を表示する。そして、接続されたそれぞれのビデオゲーム機からの要求を並列処理しながらゲームを進行させる。このようなゲーム進行状態においては、画面内にプレイヤ本人のプレイヤキャラクタが表示されると共に、ゲームに同時に参加している他のプレイヤのキャラクタも表示される。

【0123】

このように構成されるゲームシステムにおけるビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・と、ネットワークを介して接続されるサーバ618とは、1台のビデオゲーム処理装置とみなすことができ、それぞれのメモリの領域の共有やその利用は自在であり、また、各CPUにおける処理の分担に関しても、その読み出すプログラムにより如何なる組合せも可能である。

【0124】

また、本発明の第2の実施形態に係わる記録媒体には、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、各々がプレイヤにより操作される複数のプレイヤキャラクタと、敵キャラクタ間の戦闘を制御するビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・の各CPU及びサーバ618のCPUとその周辺回路の複合体）により読み取り可能である。このコンピュータは、読み込むプログラムに従って、複数のキャラクタの各々に対応付けて格納されている所定の情報を読み出し、戦闘が開始された場合に、キャラクタ毎にこの所定の情報に基づいて行動順位を決定するためのデータを算出し、キャラクタ毎に算出されたデータ間の比較を行い、この比較結果に従ってプレイヤキャラクタと敵キャラクタとの間の行動順位を決定することを実行することができ、また、決定した複数のキャラクタの行動順位を画面上でゲームに参加している複数のプレイヤに通知することを実行することもできる。

【0125】

また、このコンピュータは、行動順位を複数のプレイヤのそれぞれに通知する場合に、表示画面の所定のウインドウ内に現在行動する順番にあるキャラクタから所定ターン後に行動するキャラクタまでの行動順位を表示することを実行することもでき、また、表示されている行動の順番にあるキャラクタから所定ターンN後に行動するキャラクタまでの行動順位を複数のプレイヤのそれぞれの操作に応じて任意のターンn後から所定ターン（n+N）後に行動するキャラクタまでの行動順位に切り替えて表示することもできる。

【0126】

従って、ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・の各CPU及びサーバ618のCPUとその周辺回路からなるコンピュータは、各メモリに格納されたデータに基づくソフトウェア処理により前述した第1の実施形態における機能の他に、必要に応じて行動順位判定処理に用いる所定の情報を所定の通信プロトコルにより取得する機能と、決定した複数のキャラクタの行動順位を所定の通信プロトコルによりゲームに参加している複数のプレイヤのそれぞれに通知する

機能とを備える。つまり、第1の実施形態と、第2の実施形態とで異なる点は、所定を情報を取得する際に、所定の通信プロトコルが関与するかしないかという点と、行動順位を複数のプレイヤに通知する際に所定の通信プロトコルが関与するかしないかという点だけである。なお、これらの機能をソフトウェア処理により実現せずに、専用のハードウェアを設けて実現するようにしても良い。

【0127】

このため、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加するビデオゲームであっても、現在画面上でプレー中のキャラクタに続くプレー順序を容易に把握することができ、また、複数のキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることができる興趣性の高いビデオゲームを実現することができる。

【0128】

次に、上述した第1及び第2の実施形態における行動順位の表示についてさらに具体的に説明する。図7は、行動順位の表示を説明するための説明図であり、破線502で囲まれる領域が行動順位を表示するためのウインドウである。

【0129】

図7に示すようにウインドウ502内には、701～708で示される枠が表示されており、この枠701～708内にキャラクタ名「A」「B」「C」「ア」「イ」「ウ」のキャラクタに対応したアイコン（キャラクタを模した表示体）が配されている。つまり、現在行動の順番にあるキャラクタから7ターン後までの計8ターン分が表示されており、矢印716yで示される方向の配置関係で各キャラクタの行動順位が示されている。具体的には、最上段に配されたキャラクタ「A」が現在プレー中であり、次としてキャラクタ「B」が予定されており、下方に向かう程に順番が遅くなる。

【0130】

また、各アイコンは、矢印716xで示される方向で経過時間と対応するように配されている。つまり、715で示される端部を基準（現時刻）としてそれが配されて全体としてタイムチャートが形成されている。従って、矢印716xで示される方向の位置関係でゲーム進行の流れを把握することができる。

【0131】

さらに、キャラクタ「A」以外に対応するアイコンと接する境界線717から端部715にかけての領域には、所定色のペイントが施され、矢印716yで示される方向に、周回毎にその色が濃くなっている。図においては、702から706までは同じ周回であるため同じ濃さの色（薄い）で表示されており、707以降は、次の周回であるためより濃い色で表示されることとなる。また、境界線717と矢印716yで示される方向との傾きが大きくなればなる程、そのキャラクタのターンがくるまでの時間が長くかかることを視覚的に確認することができる。

【0132】

また、最上段の枠701のさらに上側には、操作案内用の表示体711が配され、表示体711には、上方向のスクロールボタンとして機能するボタン名「R1」が示されている。一方、最下段の枠708のさらに下側には、操作案内用の表示体712が配され、表示体712には、下方向のスクロールボタンとして機能するボタン名「R2」が示されている。このため、プレイヤは、この表示に案内されて確実にスクロールの操作指示を行うことができる。

【0133】

また、枠701～708の時間の基準となる端部715の外側近傍には、現在プレー中のキャラクタの次のプレーの機会がマーカ713a及び714bにより示されている。一方、プレー中のキャラクタが攻撃を加えようとしている（攻撃対象として選択している）敵キャラクタの次のプレーの機会がマーカ714により示されている。このため、プレイヤは、今後の敵キャラクタを含めたプレーの順番を容易に把握しながら、戦略的にキャラクタの行動を決定することが出来る。

【0134】

なお、本発明が上記各実施形態に限定されず、本発明の技術思想の範囲内において、各実施形態は適宜変更され得ることは明らかである。また、各図における同一の構成要素には同一の参照符号が付されている。

【0135】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、画面上でプレイヤキャラクタと、敵キャラクタ間で戦闘が行われる場合であっても、また、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、複数のプレイヤキャラクタと、敵キャラクタ間で戦闘が行われる場合であっても、現在画面上でプレー中のキャラクタに続くプレー順序を容易に把握することができ、また、複数のキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の第1の実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【図2】

本発明の第1の実施形態の全体的な動作説明に用いるフローチャートである。

【図3】

本発明の第1の実施形態の動作説明に用いる説明図である。

【図4】

本発明の第1の実施形態における行動及び行動順位の決定受け付け処理の説明に用いるフローチャートである。

【図5】

本発明の第1の実施形態の行動及び行動順位の決定受け付け処理における表示画面の一例を示す説明図である。

【図6】

本発明の第2の実施形態の全体構成を示す説明図である。

【図7】

本発明の第1及び第2の実施形態における行動順位の表示の説明に用いる説明図である。

【符号の説明】

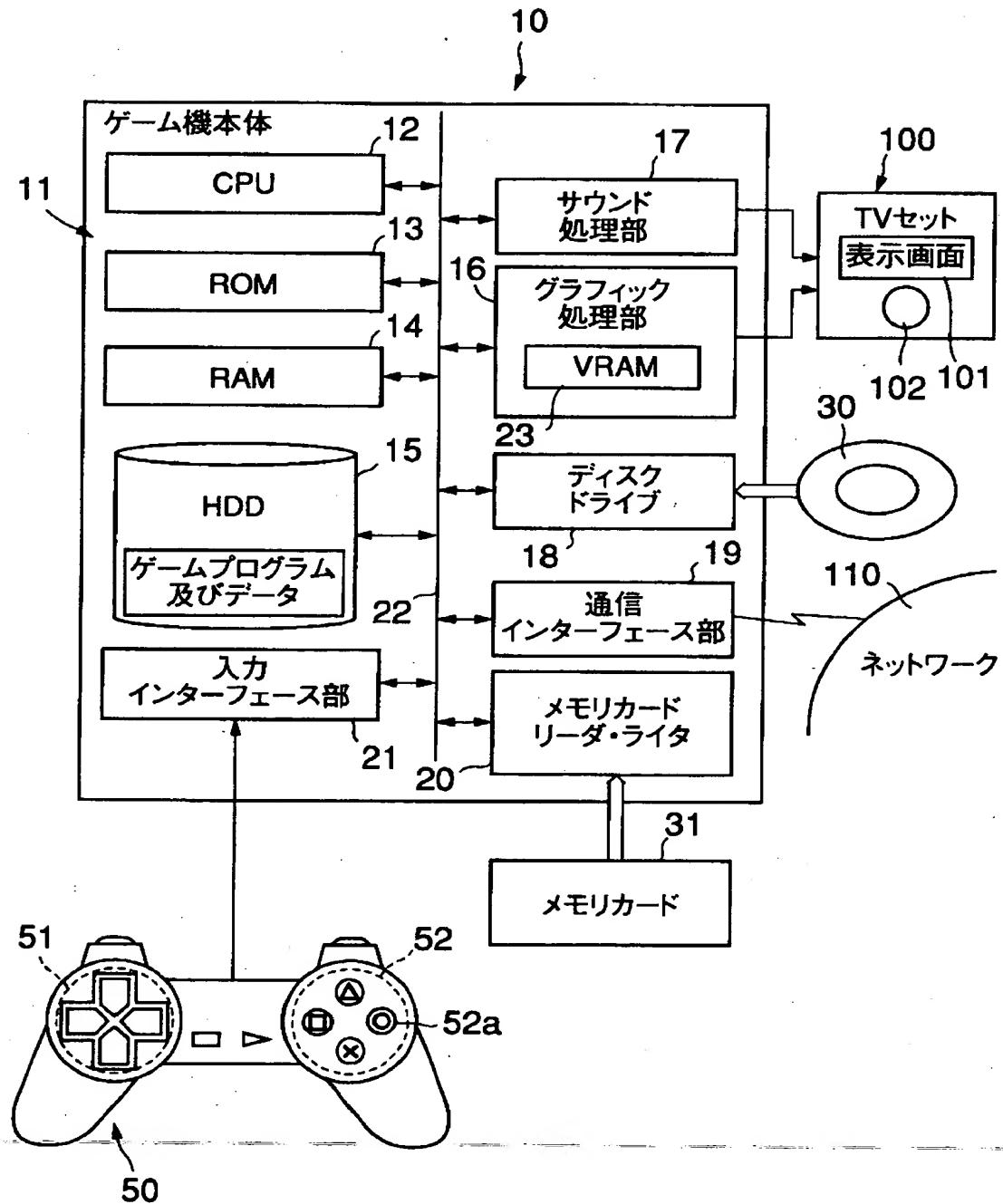
10, 10a, 10b, 10c ビデオゲーム機

11 ゲーム機本体

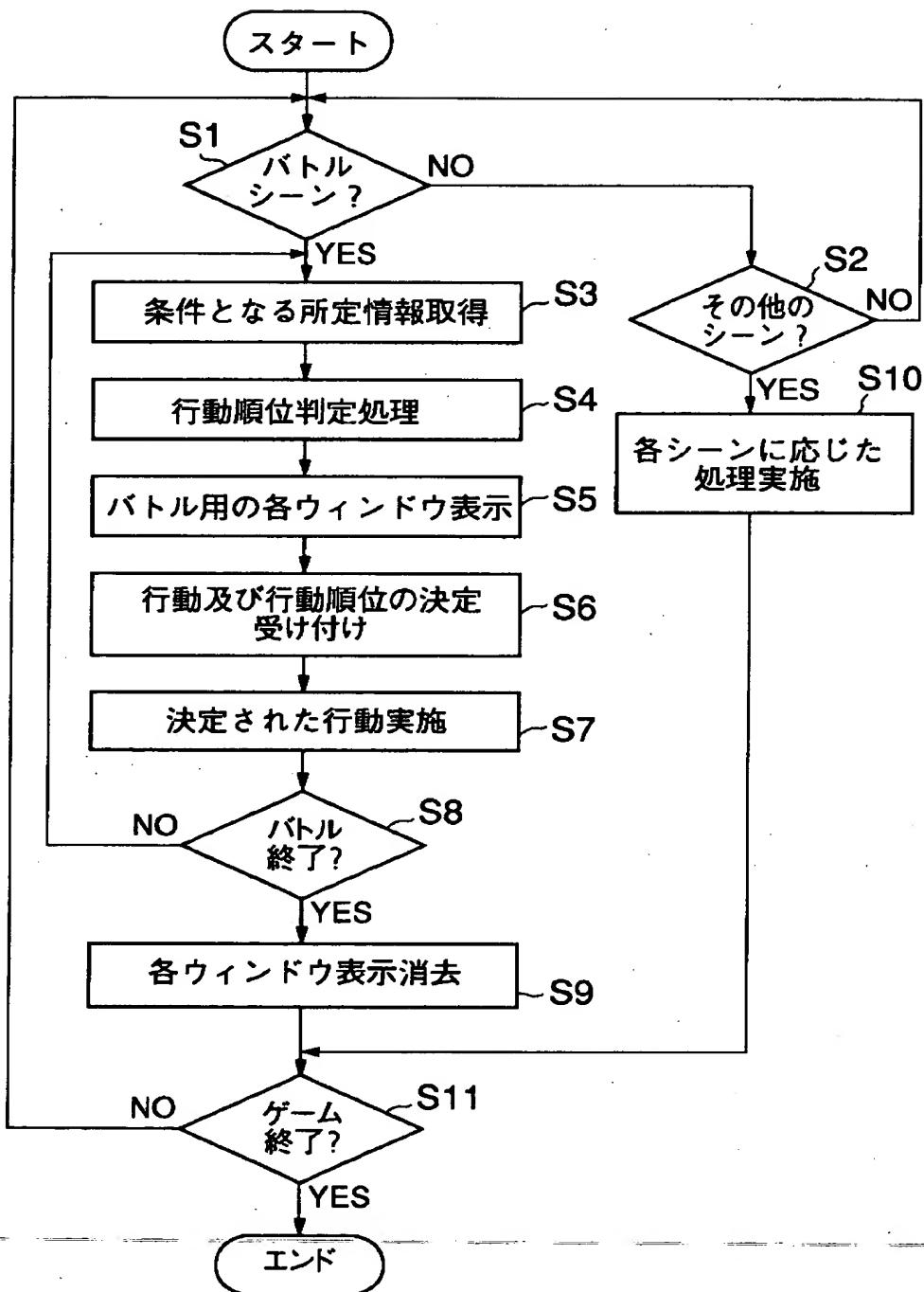
1 2 C P U
1 3 R O M
1 4 R A M
1 5 ハードディスクドライブ
1 6 グラフィック処理部
1 7 サウンド処理部
1 8 ディスクドライブ
2 1 入力インターフェース部
3 0 ディスク
5 0 キーパッド
5 1 十字キー¹
5 2 ボタン群
5 2 a ○ボタン
1 0 0 テレビジョンセット
1 0 1 画面表示部
1 1 0 ネットワーク
5 0 1, 5 0 3, 5 0 4 ウィンドウ
5 0 2 行動順位表示用のウィンドウ
6 0 1 I S P のサーバ群
6 0 8 ゲームサーバ群
6 1 8 ゲーム進行用のサーバ
7 0 1 ~ 7 0 8 枠
7 1 1, 7 1 2 案内用の表示体
7 1 3 a, 7 1 3 b, 7 1 4 マーク
7 1 5 端部
7 1 7 境界線

【書類名】 図面

【図1】



【図2】



【図3】

(A)

特性(素早さ)	係数K1
0	64
1	56
2	52
3	48
4	40
5	32
10	28
15	24
20	20
30	16
40	12
60	8
99	2

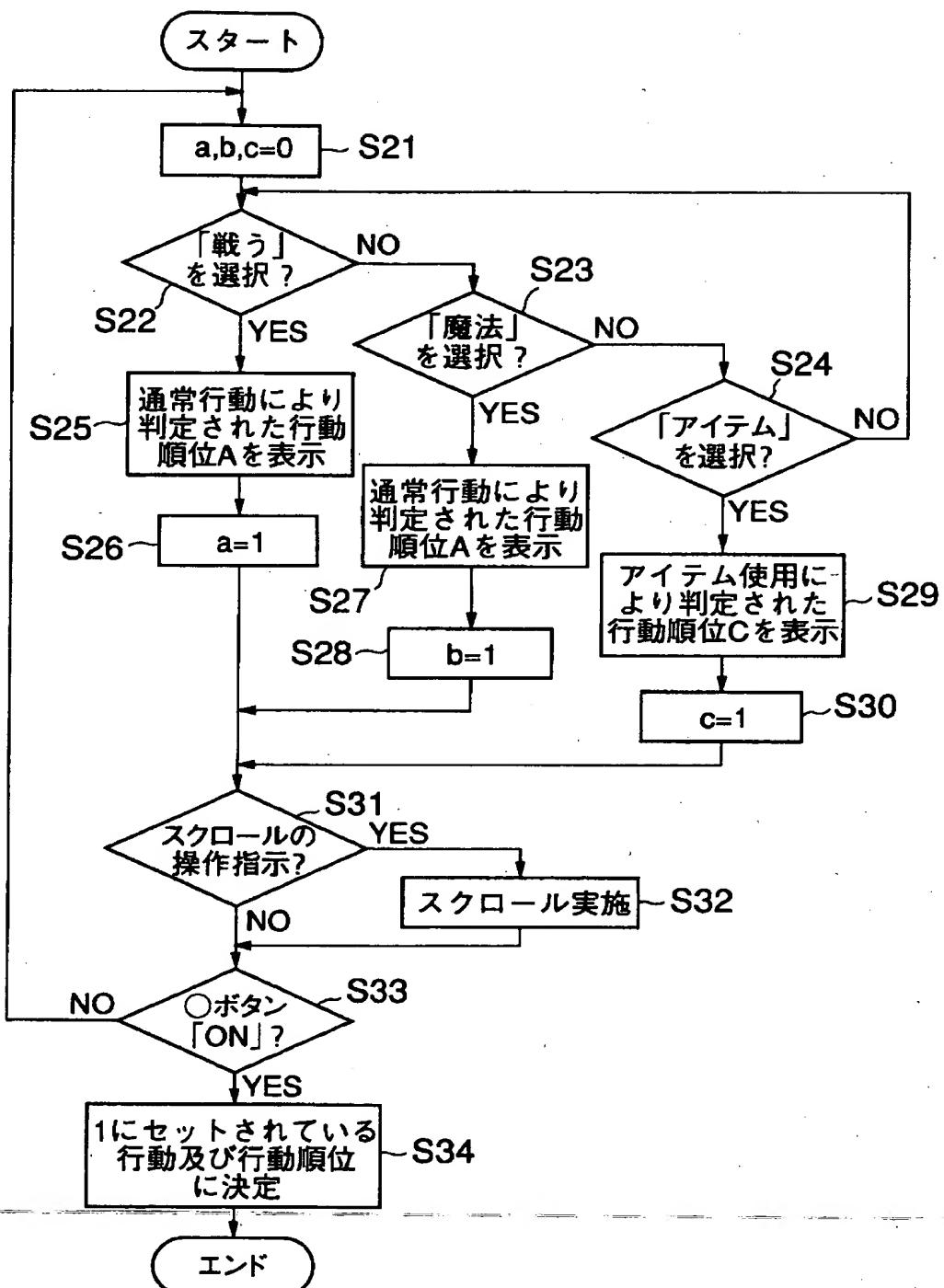
(B)

実行させる行動	係数K2
通常行動	3
アイテム使用	2
特殊行動	5
(敵キャラクタ)	3

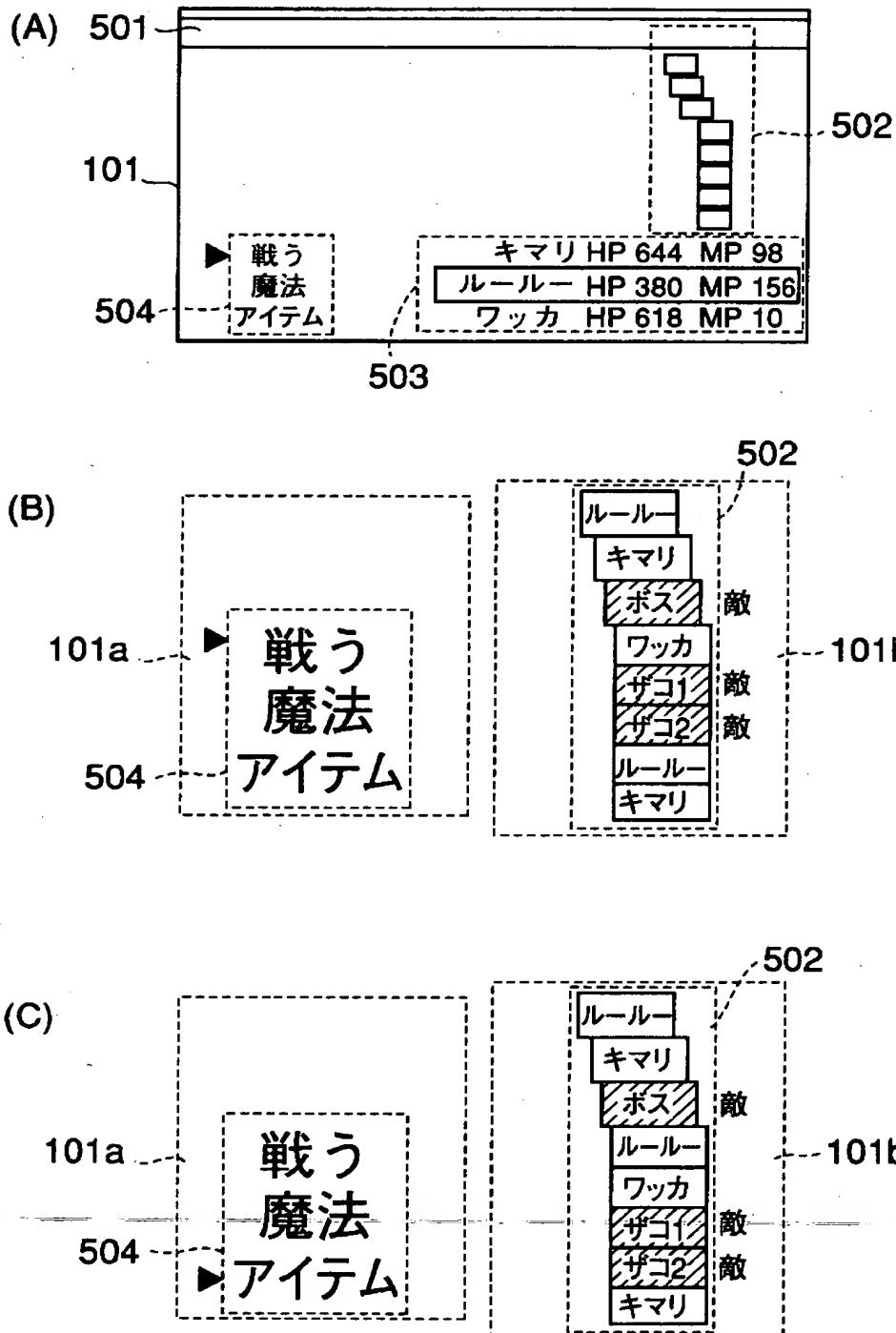
(C)

ステータス	係数K3
普通	1
ヘイスト	1/2
スロウ	2

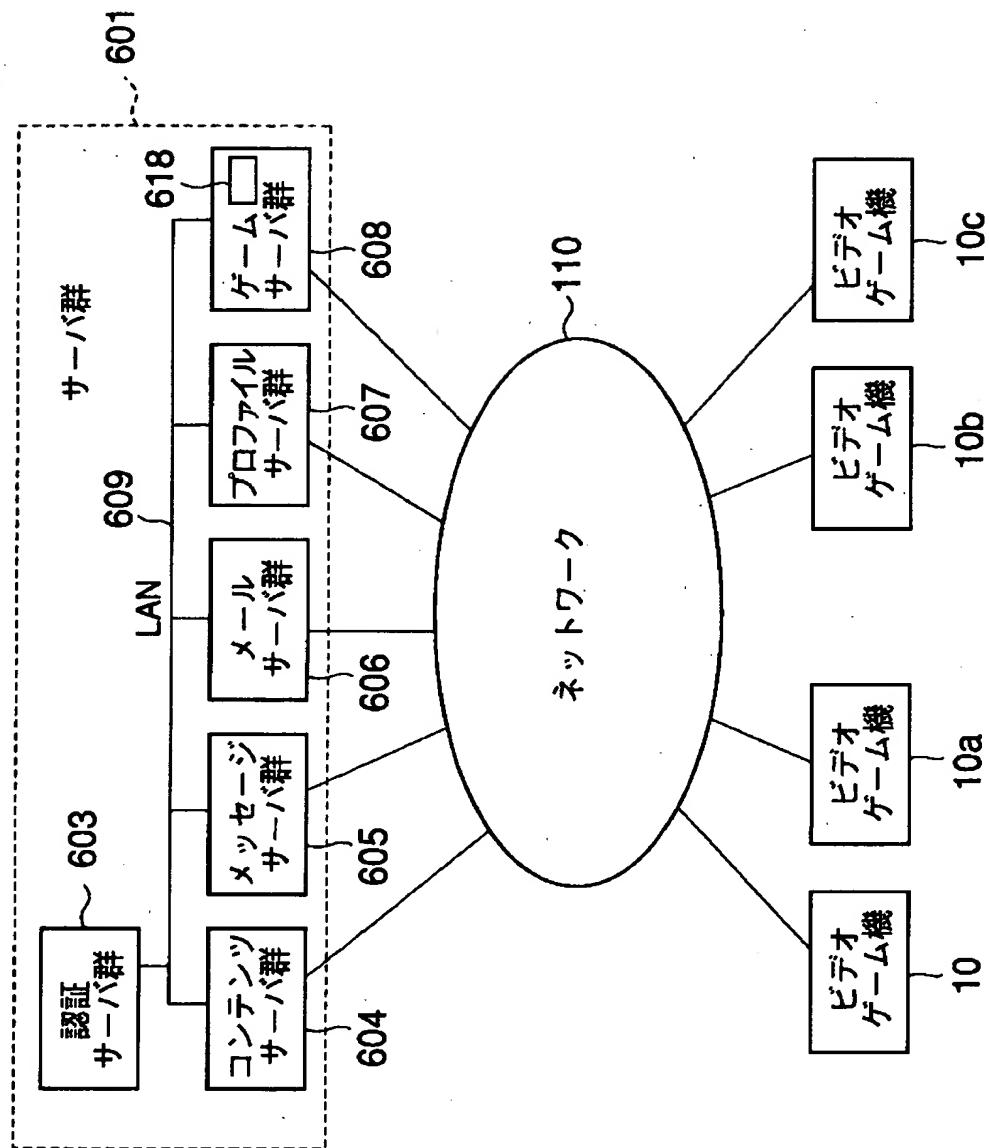
【図4】



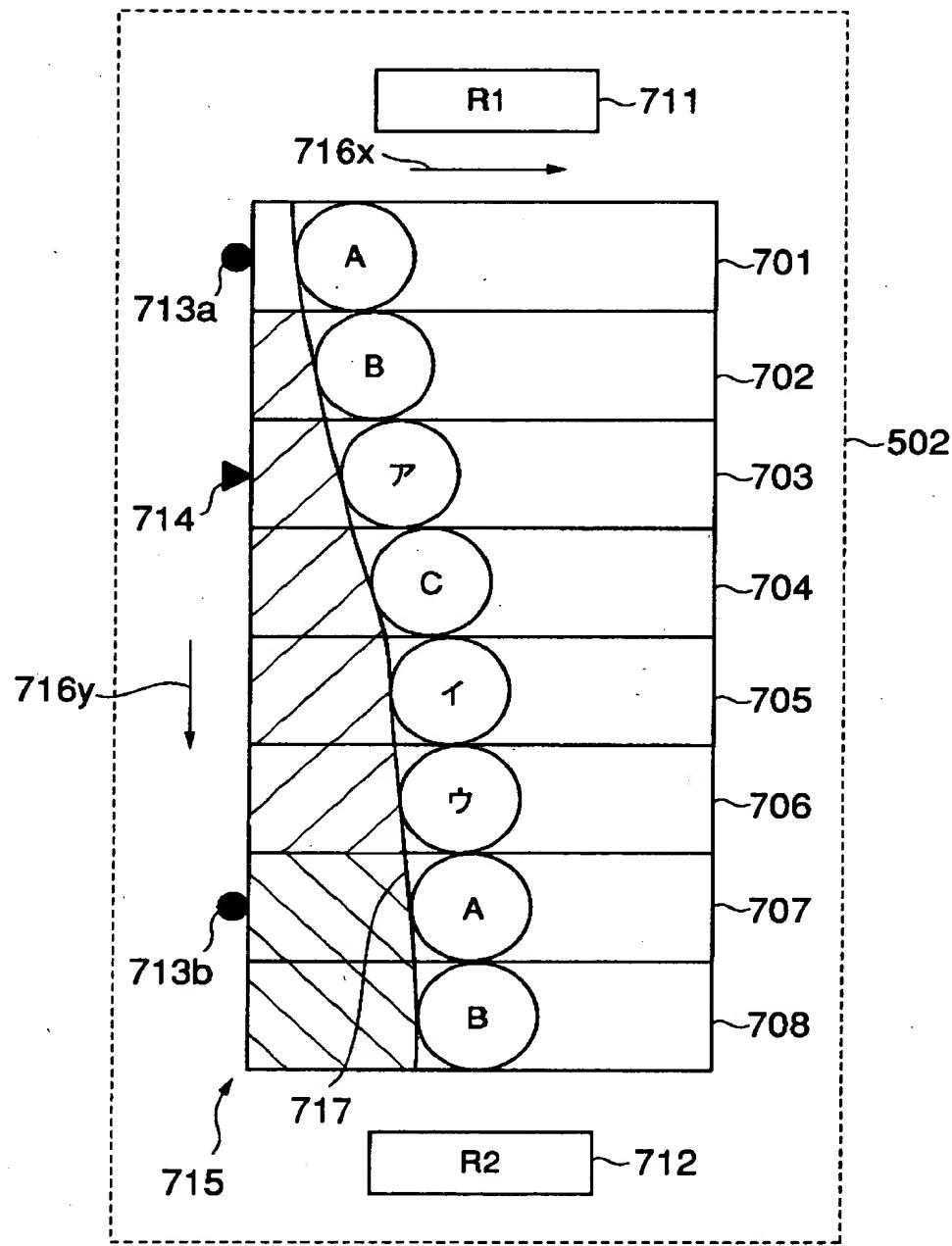
【図5】



【図6】



【図7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 現在プレー中のキャラクタに続くプレー順序を容易に把握でき、また複数のキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることができるようにする。

【解決手段】 バトルシーンであると判定された場合には、プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定された情報と、複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報と、ゲームの進行過程において派生した複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報を取得し、これらの情報を用いて演算処理を行い、その演算結果に基づいて複数のキャラクタの行動順位を判定する。そして、この判定結果をプレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作に応じて表示し、この状態でプレイヤにより所定操作がなされた場合には、その選択されている行動と、その行動に応じた複数のキャラクタの行動順位とを受け付ける。

【選択図】 図2

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-097738
受付番号	50100465159
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成13年 3月30日

＜認定情報・付加情報＞

【提出日】 平成13年 3月29日

次頁無

【書類名】 手続補正書
 【整理番号】 01P00029
 【提出日】 平成13年 6月15日
 【あて先】 特許庁長官 殿
 【事件の表示】

【出願番号】 特願2001- 97738
 【補正をする者】
 【識別番号】 391049002
 【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】
 【識別番号】 100103757
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 秋田 修

【手続補正 1】
 【補正対象書類名】 特許願
 【補正対象項目名】 発明者
 【補正方法】 変更
 【補正の内容】

【発明者】
 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー株式
 会社スクウェア内
 【氏名】 土田 俊郎

【発明者】
 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー株式
 会社スクウェア内
 【氏名】 中澤 孝継

【提出物件の目録】
 【物件名】 宣誓書 1
 【物件名】 誤記理由書 1

(A)10101120005



宣誓書

平成13年6月13日

居 所 東京都目黒区下月黒1丁目8番1号 アルコタワー 株式会社スクウェア
内
氏 名 土田 俊郎 

居 所 同 上
氏名 中澤 孝繼 

下記の発明は「上田 俊郎」1名の発明ではなく、「土田 俊郎」、「中澤 孝繼」の2名の共同発明であることを宣誓致します。

記

1. 事件の表示

特願2001-097738

2. 発明の名称

ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体
及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

(A)10101120005



誤記理由書

平成13年6月15日

下記の件の願書の発明者の欄において、本来の発明者は「土田 俊郎」、「中澤 孝継」の2名であるところを誤って、「土田 俊郎」1名のみを記載致しました。

従って、発明者の欄において、発明者は「中澤 孝継」を追加した「土田 俊郎」、「中澤 孝継」の2名と訂正致します。

記

1. 事件の表示

特願2001-097738

2. 発明の名称

ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-097738
受付番号	10101120005
書類名	手続補正書
担当官	小暮 千代子 6390
作成日	平成13年 8月 8日

<認定情報・付加情報>

【補正をする者】

【識別番号】	391049002
【住所又は居所】	東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
【氏名又は名称】	株式会社スクウェア
【代理人】	申請人
【識別番号】	100103757
【住所又は居所】	東京都中央区八丁堀1-4-5 川村八重洲ビル 4階
【氏名又は名称】	秋田 修

【提出された物件の記事】

【提出物件名】	宣誓書 1
	誤記理由書 1

次頁無

出願人履歴情報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日 1995年 9月25日

[変更理由] 住所変更

住 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名 株式会社スクウェア